Touch Chess & Games

Bedienungsanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung..... 3
1.1 Ihr Multispiel Computer..... 3
1.2 Batterien einlegen..... 3
1.3 Das Liquid Crystal Display (LCD)..... 4
1.4 Die Kontrolltasten..... 6
1.5 Ein- und ausschalten..... 7

2. Die Regeln der Spiele..... 8
2.1 Schach..... 8
2.2 Dame..... 15
2.3 Reversi..... 18
2.4 Vier in einer Reihe..... 21
2.5 Fuchs und Gans..... 22
2.6 Halma..... 24
2.7 Nim..... 26
2.8 Northcote's Spiel..... 27

3. Spielen gegen den Computer..... 28
3.1 Eine Partie beginnen..... 28
3.2 Schach..... 29
Berühmte Partien..... 32
3.3 Dame..... 34
3.4 Reversi..... 35
3.5 Vier in einer Reihe..... 35
3.6 Fuchs und Gans..... 36
3.7 Grashüpfer (Halma)..... 36
3.8 Nim..... 37
3.9 Northcote's Game..... 39
3.10 Ende des Spiels..... 40

4. Zusätzliche Features..... 41
4.1 Computer unterbrechen..... 41
4.2 Seitenwechsel..... 41
4.3 Züge zurücknehmen..... 41
4.4 Das Hauptmenü..... 42

4.5 Brett drehen..... 43
4.6 Spielstufen..... 43
Spielstufen aller Spiele außer Schach..... 43
Spielstufen bei Schach..... 44
4.7 Position eingeben..... 46
4.8 Das Optionen-Untermenü..... 48
Ton ein-/ausschalten..... 49
Schiedsrichter-Funktion..... 49
Die Lehrerfunktion..... 49
4.9 Spieltempo und LCD Kontrast..... 51
4.10 Spracheinstellung..... 52

5. Übersicht der Weltmeisterpartien..... 53

* * * * * * * * * * * * * * * * *

WICHTIGER HINWEIS:

*Der **Reset-Schalter** befindet sich auf der Unterseite des Gerätes. Er startet den Computer neu und löscht den gesamten Speicher. Die Betätigung des Reset-Schalters kann nötig sein nach elektrostatischen Entladungen oder anderen elektrischen Störungen. Durch seine Betätigung wird der Computer auf seine Grundeinstellungen zurückgesetzt. Um das Gerät zurückzusetzen, drücken Sie leicht mit einem dünnen Gegenstand (z.B. aufgebogene Büroklammer) in die Öffnung.*

Dieses Produkt kann durch elektrostatische Entladungen, starke elektromagnetische Felder oder andere elektrische Störungen beeinflußt werden, obgleich eine Fehlfunktion unter solchen Bedingungen nicht bedenklich ist. Der Reset-Schalter ist integriert, um in diesen Fällen wieder zum normalen Spiel zurückkehren zu können.

* * * * * * * * * * * * * * * * *

Bitte bewahren Sie diese Anleitung sorgfältig auf!

1. EINLEITUNG

1.1 IHR MULTISPIEL COMPUTER

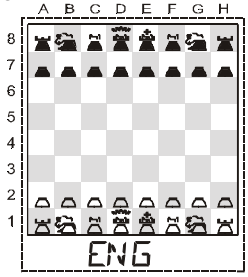
Ihr Touch Chess & Games beherrscht 8 Spiele:

Schach	***Fuchs und Gans***
Dame	***Halma (Grashüpfer)***
Reversi	***Nim***
Vier in einer Reihe	***Northcote's Spiel***

Nachdem Sie Abschnitt 1 gelesen haben, können Sie gleich zu Abschnitt 3 übergehen. Dies ist nur zu empfehlen, falls Sie sicher sind, die Regeln des Spiels Ihrer Wahl zu beherrschen.

1.2 BATTERIEN EINLEGEN

Der Computer wird mit 2 "**AAA**" oder "**LR03**" Batterien betrieben. Setzen Sie diese in den vorgesehenen Schacht auf der Rückseite und achten darauf, diese korrekt einzulegen (die Spitze mit der positiven Polung ist mit einem "+" gekennzeichnet). Darauf sollten Sie ein deutliches Tonsignal hören und der LCD-Bildschirm Ihres Gerätes die Ausgangsstellung für ein Schachspiel anzeigen:



Sollte der Bildschirm nicht wie abgebildet aussehen, drücken Sie den Reset-Schalter auf der Rückseite des Gehäuses.

Mit der blinkenden Abkürzung "**ENG**" fragt Sie der Computer, ob Sie seine Anzeigen in englischer Sprache lesen wollen. Um dies zu bestätigen, drücken Sie auf das **Enter**-Feld am rechten unteren Rand des Bildschirms. Nehmen Sie dazu den beigefügten Stylus aus seiner Halterung und berühren dieses Feld leicht mit dessen Spitze.

Wollen Sie eine andere Sprache (z.B. deutsch) wählen, drücken Sie wiederholt auf das ▲ oder ▼-Feld (befinden sich links neben **Enter**), bis die gewünschte Sprache angezeigt wird. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Druck auf **Enter**. Sieben Sprachen sind auswählbar:

ENG = Englisch DT = Deutsch FRA = Französisch
ITA = Italienisch ESP = Spanisch NL = Holländisch
POR = Portugiesisch

*Hinweis: In dieser Anleitung gehen wir grundsätzlich davon aus, daß sie **Deutsch** gewählt haben.*

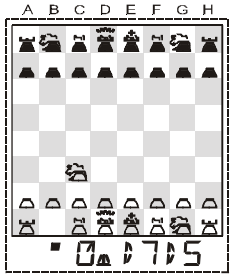
1.2 DAS LIQUID CRYSTAL DISPLAY (LCD)

Das Display besteht aus einem 8 x 8 Felder großen Spielbrett und einer Informationleiste am unteren Rand.

DAS BRETT

Beachten Sie die Buchstaben und Zahlen, die neben den Rändern des abgebildeten Schachbretts zu erkennen sind. Eine horizontale Folge von 8 Feldern bezeichnet man als **Reihe**. Die Reihen sind mit den Zahlen 1-8 durchnumeriert (z.B. 1.Reihe). Eine vertikale Spalte von aneinandergereihten Feldern bezeichnet man als **Linie**, die über die Buchstaben A-H identifiziert werden können (z.B. a-Linie). Beispielsweise steht der weiße König bei Spielbeginn auf E1.
Jedes Feld ist berührungsempfindlich, d.h. es reagiert auf leichten Druck. Um einen Zug auszuführen, berühren Sie einfach mit Ihrem Stylus das Ausgangsfeld der jeweiligen Figur und dann das Zielfeld. Einen gültigen Zug quittiert der Computer mit einem hohen Piepton. Sollte Ihr Zug unerlaubt sein (z.B. haben Sie ein für die Figur nicht regelkonformes Zielfeld ausgewählt), ertönt ein tiefer, knurrender Warnton.

DIE INFORMATIONSANZEIGE



Wenn der Computer seinen eigenen Zug ausführt, werden die Koordinaten des Ausgangs- und Zielfeldes angezeigt. Während er einen Zug berechnet, wird zusätzlich ein Uhrensymbol mit rotierendem Zeiger eingeblendet.

*Der Computer überlegt, seinen Bauern von **d7** nach **d5** zu ziehen.*

Beachten Sie auch weitere Symbole, die bei bestimmten Situationen in der linken unteren Ecke des Displays erscheinen:

❑ Dieses Symbol steht für „Weiß“. Es zeigt an, dass der Spieler mit den weißen Steinen am Zug ist.

■ Das Symbol für „Schwarz“ wird dann angezeigt, wenn der Spieler mit den schwarzen Steinen am Zug ist.

⊙ Dieses Symbol zeigt an, dass das Brett gedreht wurde: Bei Schach spielt nun Schwarz, bei Dame Weiß von unten aus.

\# Dies wird angezeigt, wenn Sie eine bestimmte Position auf dem Brett eingeben wollen. →*s.a. Abschnitt 4.7.*

\+ Beim Schachspiel zeigt dies an, der steht König im Schach.

↕ Dies bedeutet, dass sich der Computer im Schiedsrichter-Modus befindet, d.h. der Spieler kann sowohl für weiß als auch schwarz Züge ausführen. →*s.a. Abschnitt 4.8.*

Wie das Spielbrett, so ist auch die Informationsanzeige berührungsempfindlich – durch deren Berührung können diverse Befehle ausgeführt werden. Drücken Sie z.B. zu Beginn einer Schachpartie auf die linke Hälfte der Info-Anzeige, um den Computer mit Weiß spielen zu lassen.

1.4 DIE KONTROLLTASTEN

DIE "START" TASTE

Damit schalten Sie den Computer an. Ist er bereits an, ruft das Drücken der **START**-Taste ein Menü mit wichtigen Befehlen wie Neustart eines Spiels, Ändern des Schwierigkeitsgrades, etc. auf. →*s.a. Abschnitt 4.4.*

Esc ▲ ▼Enter

Diese 4 Felder reagieren wie die einzelnen Felder des Brettes auf Berührung.

Die Felder ▲ und ▼haben mehrere Funktionen, wie z.B. Rücknahme und Wiederholung von Zügen. Immer wenn ein Symbol auf der Info-Anzeige aufblickt, kann dieses durch Berührung geändert werden. Wenn z.B. eine Zahl aufblinkt, kann dieser Wert durch einen kurzen Druck auf ▲ oder ▼um 1 Einheit erhöht oder verkleinert werden. Halten Sie den Stylus gedrückt, verkleinert oder vergrößert sich der Wert fließend. Ausführliche Details erhalten Sie in den *Kapiteln 3 und 4*.

Enter wird hauptsächlich benötigt, um einen Menüpunkt auszuwählen (→*s.a. Abschnitt 4.4 und 4.8*), einen Vorgang weiterzuführen oder eine Frage mit „ja“ zu beantworten, etc.

Esc wird benötigt, um einen Vorgang abzubrechen oder eine Frage mit „nein“ zu beantworten, etc.

DIE "HELP" TASTE

Immer wenn Sie während der Arbeit mit dem Computer Hilfe benötigen, drücken Sie einfach auf die **HELP**-Taste. Darauf wird eine Nachricht über die Info-Leiste scrollen und Ihnen die besten Vorschläge zur Lösung des Problems nennen. Wenn Sie eine Nachricht, während diese durch das Display läuft, löschen möchten, drücken Sie auf **Esc** (oder eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm).

1.5 EIN- UND AUSSCHALTEN

Um den Computer auszuschalten, drücken Sie die Tasten **START** and **HELP** *gleichzeitig*.
Dazu gibt es eine Alternative: Drücken Sie **START** (Info-Anzeige: **„NSP“**), berühren ▲ (Info-Anzeige: **„AUS“**) und anschließend **Enter,** um auszuschalten.

Wenn Sie *4 Minuten* weder eine Taste drücken noch den Bildschirm berühren, stellt sich der Computer automatisch aus – es sei denn, es wird gerade ein Zug von ihm berechnet.

Drücken Sie **START**, um ihn wieder einzuschalten und das Spiel an gleicher Stelle fortzusetzen.

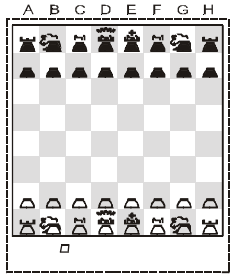
2 DIE REGELN DER SPIELE

2.1 WIE SPIELT MAN SCHACH ?

DAS SCHACHBRETT UND DIE FIGUREN

Eine Schachpartie wird zwischen zwei Parteien auf einem quadratischen Brett mit 64 Feldern gespielt. Jeder Spieler beginnt mit 16 Figuren. Die Figuren eines Spielers bezeichnet man als die “weißen”, die des Gegners als die “schwarzen” Figuren. Es gibt 6 unterschiedliche Figurentypen. Zu Beginn jeder Schachpartie hat jede Spielpartei einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer und insgesamt 8 Bauern.

Die wichtigste Figur im Schach ist der König, denn das Ziel des Spiels besteht darin, den gegnerischen König in eine Position zu manövrieren, in der er nicht mehr ziehen kann, ohne das ihn eine gegnerische Figur schlagen kann. Zu Beginn einer Partie werden die Figuren, wie nachstehend abgebildet, aufgebaut:



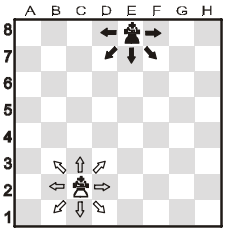
Beachten Sie: Jede Partei hat ein weißes Feld in der rechten unteren Ecke des Brettes. Jede Dame wird auf einem Feld der eigenen Farbe plaziert.

DIE ZÜGE

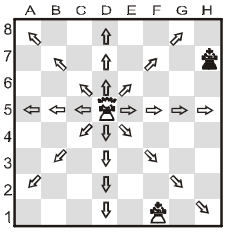
Weiß macht immer den ersten Zug, darauf wird abwechslend gespielt. Wenn ein Spieler am Zug ist, *muß* er eine seiner Figuren auf ein Feld ziehen, das entweder frei oder von einer gegnerischen Figur besetzt ist.

Im letzteren Fall wird die gegnerische Figur vom Spielfeld entfernt. Man sagt, die feindliche Figur wird “geschlagen”. Jede Schachfigur hat ihre eigene Weise, sich zu bewegen:

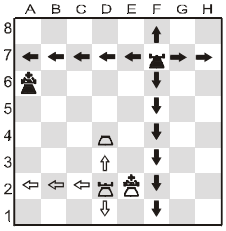
(a) Der ***König*** kann nur auf ein unmittelbar angrenzendes Feld in jede Richtung ziehen: vor-, rück-, seitwärts und diagonal.



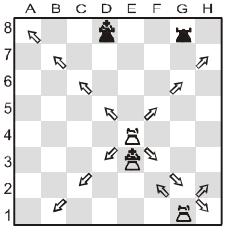
(b) Die ***Dame*** ist die stärkste Figur im Spiel und kann auf jedes Feld in einer gerade Linie, horizontal, vertikal und diagonal, bewegt werden.



(c) Der ***Turm*** bewegt sich horizontal oder vertikal über eine beliebige Anzahl von Feldern.

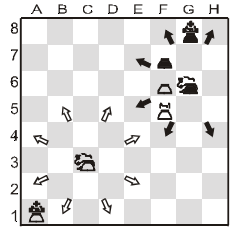


(d) Der ***Läufer*** kann über eine beliebige Anzahl von Feldern in diagonaler Richtung ziehen.



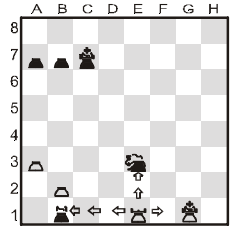
Dame, Turm und Läufer können in einem einzelnen Zug von einem zum anderen Ende des Brettes ziehen, aber sie können nicht eine andere Figur überspringen. Die einzige Ausnahme ist der Spezialzug „Rochade“, bei dem der Turm über den eigenen König springt – *dies wird aber später noch erklärt.*

(e) Der ***Springer***-Zug hat die Form eines „L“-Buchstabens: 2 Felder horizontal oder vertikal, dann ein Feld zur Seite. Der Springer hat als einzige Figur das Privileg, eine andere Figur überspringen zu können.



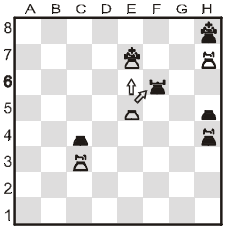
Die bis jetzt aufgeführten Figuren können ihre Gegner schlagen, indem sie sich wie beschrieben bewegen.

In dieser Position kann der weiße Turm (e1) den schwarzen Läufer (b1) oder den schwarzen Springer (e3) schlagen. Alternativ kann er zu einem der dazwischen liegenden Felder ziehen.



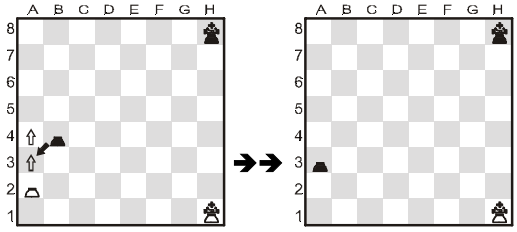
(f) Der normale Zug des ***Bauern*** besteht darin, einfach ein Feld vorzuziehen. Im Unterschied zu den anderen Figuren kann der Bauer ausschließlich vorwärts ziehen. Eine Figur schlagen kann er nur, wenn diese diagonal vor ihm steht.

In dieser Position kann der weiße Bauer (e5) entweder ein Feld geradeaus vorwärts nach e6 ziehen oder den schwarzen Turm mit dem Diagonalzug e5-f6 schlagen. Keiner der schwarzen Bauern kann in der abgebildeten Stellung ziehen, sie sind blockiert.



Wird ein Bauer zum ersten Mal gezogen, hat er das Recht, zwei Felder in einem geraden Schritt vorzuziehen - wenn die beiden geradeaus vor ihm liegenden Felder nicht schon besetzt sind. Es gibt zwei weitere Spezialzüge des Bauerns*:* ***„en passant“*** (schlagen im Vorübergehen) und die ***„Bauern-umwandlung“***.

Angenommen einer Ihrer Bauern steht auf seinem Ausgangsfeld und kann von einem gegnerischen Bauern geschlagen werden, falls er ein Feld vorwärts zieht. Die Regel besagt, daß auch im Falle eines Doppelschrittes Ihres Bauerns der gegnerische Bauer diesen im darauffolgenden Zug schlagen kann, so als wäre er nur ein Feld vorwärts gezogen („en passant“).



Gleichgültig, ob der weiße Bauer (a2) einen oder zwei Schritte vorzieht, der schwarze Bauer (b4) kann ihn jeweils schlagen.

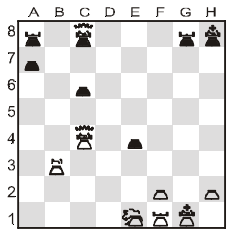
Erreicht ein Bauer die letzte, gegenüberliegende Reihe des Schachbrettes, wird er “umgewandelt“, d.h. durch eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer ersetzt. Der Spieler kann entscheiden, in welche Figur (in der Regel in eine Dame) dieser Bauer umgewandelt werden soll, worauf diese an der Stelle plaziert wird, wo zuvor der Bauer stand.

SCHACH UND SCHACHMATT –
GEWINN DER PARTIE

Man bezeichnet eine Figur als “angegriffen”, wenn Sie im nächsten Zug des Gegners geschlagen werden kann. Ebenso kann übrigens ein Feld angegriffen sein. Falls z.B. eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur erreichbar ist, so könnte diese Figur geschlagen werden. Falls der letzte Zug ihres Gegners Ihren König angreift, sagt man, der König

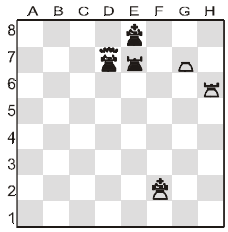
steht im **„Schach"**. Ein Zug, der den eigenen König einem Angriffszug des Gegners aussetzen würde, ist nicht erlaubt.

Der weiße König (g1) steht im **Schach** durch den schwarzen Turm (g8). Weiß hat nun 3 Möglichkeiten, sich aus dem Schach zu befreien: Der König kann in die Ecke nach h1 ziehen, den Springer e1 nach g2 vor den König ziehen oder den gegnerischen Turm g8 mit seiner Dame c4 schlagen.



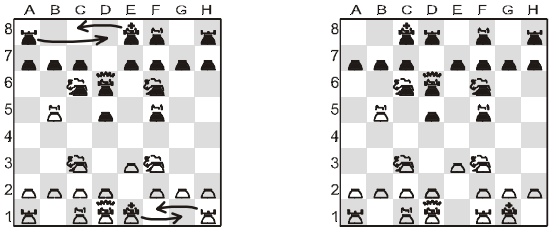
Wenn ein Spieler keine Möglichkeit mehr hat, sich aus dem Schach zu befreien, ist das Spiel zu Ende; er ist ***„schachmatt"****, d.h. besiegt.*

In dieser originellen Stellung kann Weiß mit der Umwandlung des Bauern in eine Dame (durch den Zug g7-g8) ein Schachmatt herbeiführen.



ROCHADE

Die Rochade ist ein Spezialzug, bei dem der Spieler gleichzeitig mit dem König und einem seiner Türme ziehen kann. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turmes, der Turm zieht seinerseits über den König hinweg und wird neben dem König plaziert.



Vor und nach der Rochade

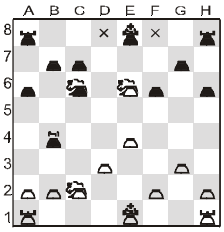
Beachten Sie unbedingt: Sie dürfen *nicht* rochieren, wenn:

(a) sich irgendeine Figur (egal von welcher Farbe) zwischen König und Turm befindet; oder

(b) der König oder Turm, mit denen der Spieler rochieren will, bereits in der Partie gezogen wurden; oder

(c) sich Ihr König im Schach befindet, also einem Schachgebot des Gegners ausgesetzt ist; oder

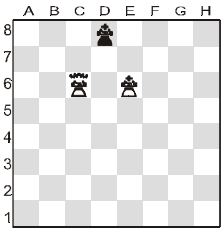
(d) das Feld, über das der König während der Rochade ziehen muß oder das Zielfeld des Königs von einer gegnerischen Figur angegriffen ist.



Weiß kann nicht rochieren, da er im Schach durch den Läufer b4 steht. Wenn das Schachgebot durch Schlagen des schwarzen Läufers abgewehrt wird, kann er zu einem späteren Zeitpunkt noch rochieren. *Schwarz* kann nicht im nächsten Zug rochieren, weil sein König über ein Feld ziehen müßte, daß von einem weißen Springer kontrolliert wird.

PATT – UNENTSCHIEDENE PARTIE

Falls ein Spieler, der am Zug ist, keinen legalen Zug ausführen kann und sein König *nicht* im Schach steht, ist die Partie unentschieden. Diesen Fall bezeichnet man auch als **„Patt"**.



In dieser Position ist Schwarz am Zug. Sein König steht momentan nicht im Schach, aber jede Zugmöglichkeit würde dazu führen, daß er im Schach steht. Schwarz hat also keinen

legalen Zug zur Verfügung (er darf seinen König ja niemals in ein Schachgebot ziehen) und die Partie ist damit **unentschieden**.

Falls exakt die gleiche Position dreimal während einer Partie mit der selben Partei am Zug vorkommt *oder* während einer Serie von 50 Zügen kein einziger Schlag- oder Bauernzug ausgeführt wurde, ist die Partie ebenfalls unentschieden.

Als ein Zug gilt immer der (Halb-) Zug von Weiß und Schwarz zusammen.

Ein Unentschieden kann auch einfach in Übereinstimmung von beiden Parteien beschlossen werden; man bezeichnet das Unentschieden auch als **„Remis“**.

TIPPS FÜR ANFÄNGER

Die folgende Auflistung hilft Ihnen, den **Wert einer Figur** bei einem Abtausch oder Schlagzug richtig einzuschätzen:

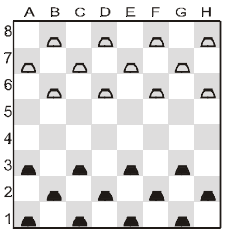
Bauer	=	1 Punkt	Turm	=	5 Punkte
Springer	=	3 Punkte	Dame	=	9 Punkte
Läufer	=	3 Punkte			

1.3 WIE DAME GESPIELT WIRD

DAS DAME-BRETT UND DIE FIGUREN

Dame wird auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt, wobei sich alle Steine nur auf den schwarzen Feldern bewegen. Das Brett ist so ausgerichtet, dass sich bei jedem Spieler in der rechten unteren Ecke ein weißes Feld befindet.

Jede Partei („Schwarz“ und „Weiß“) verfügt zu Beginn über insgesamt zwölf Spielsteine. Die Grundstellung im Damespiel sieht wie folgt aus:



Die Spieler dürfen bei jedem Zug immer nur einen Stein bewegen; Schwarz beginnt. Das Ziel des Spiels ist es, dem Gegner keine Zugmöglichkeit einzuräumen, was gewöhnlich dann erreicht ist, wenn alle Steine des Gegners geschlagen oder durch Blockieren unbeweglich gemacht wurden.

DIE ZUGMÖGLICHKEITEN DER STEINE

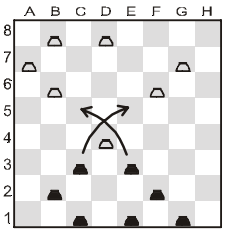
Zu Beginn des Spiels werden alle 24 Figuren im weiteren Text als „Steine“ bezeichnet. Wenn ein Stein im späteren Spielverlauf die letzte Reihe erreichen sollte, bezeichnet man den umgewandelten Stein als **„Dame“**. Die Steine bewegen sich in schräger Richtung immer nur ein Feld vorwärts. In der Grundstellung kann z.B. ein Stein auf c3 nach b4 oder d4 ziehen. Schwarz hat außerdem 5 andere Zugmöglichkeiten.
Im Gegenzug kann Weiß seinen Stein auf b6 nach a5 und c5 ziehen, oder von h6 nach g5, u.s.w.

SCHLAGEN EINES STEINS

Einen Stein schlägt man, indem man mit dem eigenen Stein zwei Felder diagonal nach vorne über einen gegnerischen Stein springt und diesen dann anschließend entfernt.

Der schlagende Stein muß auf einem freien Feld landen.

Wichtig: Es besteht **Schlagpflicht**, d.h. wenn man einen feindlichen Stein schlagen kann, dann ***muß*** man dies auch tun.



In dieser Stellung hat Schwarz die Wahl zwischen 2 Schlagmöglichkeiten:

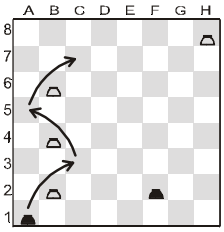
(a) Der Stein auf c3 kann den weißen Stein auf d4 schlagen, indem er den gegnerischen Stein überspringt und auf e5 gesetzt wird.

(b) Der Stein auf e3 kann den gleichen weißen Stein schlagen, in dem er diesen überspringt und auf c5 gesetzt wird.

In beiden Fällen kann der schlagende schwarze Stein im folgenden Zug wiederum von Weiß geschlagen werden.

MEHRFACHES SCHLAGEN EINES STEINS

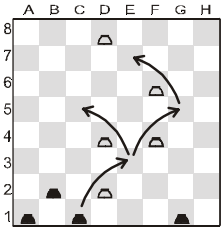
Wenn Sie einen Stein schlagen und auf ein Feld gelangen, von dem aus ein weiteres Schlagen möglich ist, müssen Sie den nächsten Schlagzug ebenfalls ausführen.



In dieser Position muß der schwarze Stein auf a1 den weißen Stein auf b2 schlagen und landet auf c3, von wo er den weißen Stein auf b4 schlagen muß und auf a5 landet. Von hier springt er auf c7, während er b6 schlägt. (Jeder geschlagene Stein wird vom Spielfeld entfernt).

Die Regel des mehrfachen Schlagens besagt aber nicht, dass Sie immer so viele Steine schlagen müssen wie Sie können.

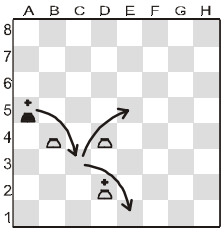
Hier hat Schwarz die Wahl, ob er zwei oder drei Steine schlägt. Der schwarze Stein auf c1 kann und *muß* nach e3 springen und damit den Stein d2 schlagen. Danach hat er zwei Möglichkeiten: Er kann nach g5 und dann nach e7 springen und die weißen Steine auf f4 und f6 entfernen. Alternativ springt er nach c5 und entfernt den weißen Stein auf d4.



UMWANDELN IN EINE DAME: DIE ZUGMÖGLICHKEITEN

Ein Stein, der die letzte Reihe des Spielbrettes erreicht, verwandelt sich sofort in eine **Dame**. Um den Stein als Dame zu kennzeichnen, legt man einen zweiten Stein auf den unteren. Die Dame kann sowohl vorwärts als auch rückwärts schlagen und ziehen.

In dieser Position besitzen Weiß und Schwarz eine Dame auf d2 bzw. a5. Falls Weiß am Zug ist, kann seine Dame sich nach c1, e1, c3 oder e3 bewegen. Ist aber Schwarz an der Reihe, kann seine Dame nach c3 springen und b4 schlagen. Von da aus kann sie entweder nach e5 oder e1 springen und je einen Stein schlagen.



Ein Stein, der einen anderen schlägt, bevor er zu einer Dame wird, darf nicht fortfahren, als Teil des selben Zuges gegnerische Steine zu schlagen.

UNENTSCHIEDEN

Manchmal hat keiner von beiden Spielern die Chance zu gewinnen. Dies ist häufig der Fall, wenn nur noch wenige Steine übrig sind – besonders, wenn auf beiden Seiten etwa die gleiche Anzahl vorhanden ist.

1.3 REVERSI – DIE SPIELREGELN

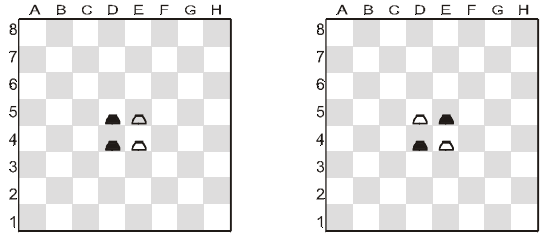
Reversi ist ein Spiel, das von zwei Spielern auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt wird. Insgesamt 64 Steine, die auf der einen Seite weiß, auf der anderen dunkel gefärbt sind, kommen dabei zum Einsatz.

Beim Start des Spiels ist das Brett leer. Dem einen Spieler („Weiß“) stehen 32 helle Steine, dem anderen Spieler („Schwarz“) 32 dunkle Steine zu Verfügung.

Schwarz beginnt grundsätzlich die Partie, danach muß Weiß ziehen. Jedes Mal, wenn ein Spieler am Zug ist, muß er einen Spielstein mit seiner Farbe nach oben auf ein leeres Feld auf dem Brett setzen - vorausgesetzt, dies ist nach den Spielregeln möglich, die jetzt im folgenden Abschnitt erklärt werden.

START EINER PARTIE

Zu Beginn einer Partie setzt Schwarz einen Stein auf eines der zentralen Felder in der Mitte des Brettes: **d4, e4, d5** und **e5**. Weiß antwortet, in dem er ebenfalls einen Stein auf eines der freien Felder setzt. Schwarz besetzt dann ein drittes Zentralfeld und Weiß besetzt das letzte übrig gebliebene Zentralfeld. An diesem Punkt der Partie sind zwei Muster möglich:



SPIEL FORTSETZEN

Sobald die vier Zentralfelder besetzt wurden, wird das Spiel nach den folgenden Regeln fortgesetzt:

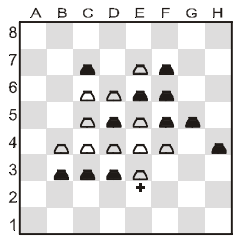
Wenn ein Spieler (z.B. Schwarz) am Zug ist, muß er einen seiner Steine so legen, dass ein oder mehrere Steine des Gegners von dem neu gesetzten und einem bereits gelegten (schwarzen) Stein in einer ununterbrochenen geraden Linie eingeschlossen werden. Die Linie der Figuren kann horizontal, vertikal oder diagonal sein.

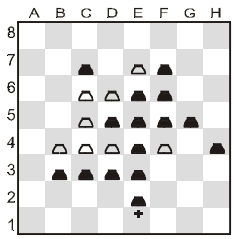
Im linken Diagramm (*auf der vorigen Seite*) kann Schwarz einen Stein auf f4 einfügen und damit den weißen Stein auf e4 zwischen den schwarzen Steinen auf f4 und d4 einschließen. Schwarz könnte auch auf f3, f5 oder f6 setzen. Im rechten Diagramm kann er auf c6, d6, e3 oder f4 setzen.

Die Figuren, die zwischen den Spielsteinen des Gegners „eingesperrt" sind, werden umgedreht, so dass sie die gleiche Farbe wie die Steine annehmen, die sie eingeschlossen haben. Sie sind damit „geschlagen", bleiben aber auf dem Brett.

Beispiel: Das Spiel beginnt so, wie auf dem linken Diagramm gezeigt. Bei seinem dritten Zug setzt Schwarz einen Stein auf f6, der weiße Stein auf e5 ist zwischen dem neuen Stein und dem Stein auf d4 eingeschlossen. Die 3 Steine formen eine ununterbrochene diagonale Linie. Der Stein auf e5 wird umgedreht, so daß er mit der dunklen Farbe nach oben zeigt.

In der linken Position (*unten*) kann Schwarz nach e2 setzen. Danach sind die weißen Steine auf e3, e4 und e5 in einer vertikalen Linie zwischen dem neuen schwarzen Stein und dem auf e6 eingeschlossen. Die weißen Steine werden gedreht, die resultierende Position zeigt das rechte Diagramm:

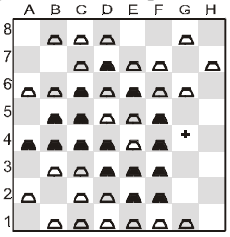




Der selbe Stein kann während einer Partie mehrfach seine Farbe wechseln. In der rechten Position kann Weiß z.B. den letzten schwarzen Zug durch Setzen auf e1 beantworten. Danach werden alle schwarzen Steine von e2 bis e6 weiß.

Mehr als eine Reihe von Steinen kann gleichzeitig die Farbe wechseln. Das folgende Diagramm zeigt dazu ein Beispiel:

Falls Weiß einen Stein auf g4 setzt, „schlägt" dies die schwarzen Steine in zwei Richtungen: f5-e6-d7, f4 und f3-e2. Alle diese Steine wechseln jetzt ihre Farbe.



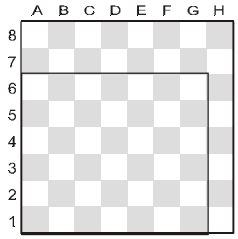
AUSSETZEN EINES SPIELERS

Falls ein Spieler seinen Stein nicht wie zuvor beschrieben setzen kann, muß er **aussetzen** („passen") und der Gegner ist erneut am Zug. Dies ist nur dann möglich und erlaubt, wenn kein legaler Zug möglich ist.

ERGEBNIS DER PARTIE

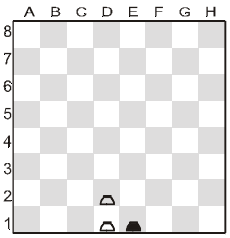
Keiner der Spieler kann mehr als 32 Figuren auf das Brett setzen. Das Spiel endet dann, wenn kein Spieler mehr fortsetzen kann. Gewinner ist derjenige, der die meisten Steine der eigenen Farbe auf dem Brett hat. Ist die Anzahl der Steine nach dem Ende der Partie gleich, wird die Partie als unentschieden gewertet.

2.4 4 IN EINER REIHE – DIE SPIELREGELN



4 in einer Reihe ist ein Spiel für zwei Personen. Es werden Spielsteine auf einem Brett benutzt, das sich auf 7 vertikale Linien beschränkt. Üblicherweise bieten die Reihen Platz für 6 Steine, der Computer gibt Ihnen aber die Möglichkeit, dieses Spiel auch auf einem größeren Brett auszutragen.

Ein Spieler („Weiß“) verfügt über die weißen, der Gegner („Schwarz)“ über die schwarzen Steine. Zu Beginn einer Partie sind die einzelnen Spalten leer. Weiß beginnt damit, seine Steine auf ein beliebiges Feld in der unteren Reihe (a1-g1) zu setzen. Jeder Spieler setzt danach immer abwechselnd einen Stein pro Zug. Jeder Stein muß auf einem leeren Feld plaziert werden, entweder auf der untersten Reihe oder unmittelbar über einem gesetzten Stein.



Z.B. beginnt Weiß ein Spiel durch Setzen eines Steins auf d1. Schwarz kann nun einen Stein direkt über dem weißen Stein auf d2 oder auf ein beliebiges freies Feld auf der Grundreihe setzen (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Falls Schwarz einen Stein auf e1 setzt, kann Weiß einen Stein auf d2 setzen. Die Position sieht wie folgt aus:

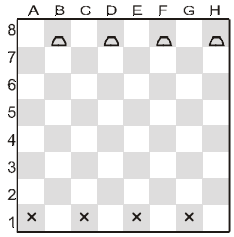
In seinem zweiten Zug kann Schwarz eines der Felder a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 oder h1 besetzen.

Das Ziel des Spiels besteht darin, vier Steine der eigenen Farbe so zu plazieren, daß sie eine **durchgehende vertikale, horizontale oder diagonale Linie** bilden. Der Spieler, der dies zuerst erreicht, hat gewonnen. Falls es keinem der Spieler gelingt, eine Reihe mit vier Steinen zu bilden, ist die Partie unentschieden.

2.5 FUCHS UND GANS – DIE SPIELREGELN

Ihr Computer spielt „Fuchs und Gans“ auf folgende Art:

Ein Spieler verfügt über vier weiße Steine - die Gänse. Sein Gegner besitzt nur einen einzigen schwarzen Spielstein - den Fuchs. Das Spiel wird auf den dunklen Feldern des 64 Felder großen Brettes gespielt.

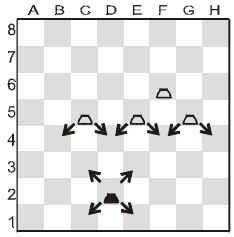


Zu Beginn der Partie werden die Gänse auf den 4 dunklen Feldern auf der Reihe unmittelbar vor dessen Spieler aufgebaut. Der Fuchs kann auf ein beliebiges dunkles Feld auf der entgegengesetzten Seite aufgestellt werden.

Der Fuchs kann von allen Feldern aus die Partie beginnen, die mit einem “x” gekennzeichnet sind.

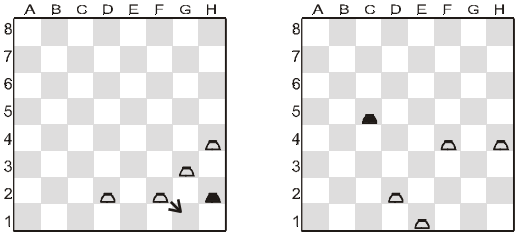
Den ersten Zug macht eine Gans; danach ziehen beide Parteien abwechselnd.
Jedes Mal, wenn der Spieler mit den Gänsen am Zug ist, muß er einen Stein ein Feld diagonal oder vorwärts ziehen. (Die Zugbewegung ähnelt dem Damespiel.)

Wenn der Spieler mit dem Fuchs am Zug ist, darf er den Spielstein ein Feld diagonal in jede Richtung ziehen, vorwärts oder rückwärts, vorausgesetzt, das Feld ist leer.



Mögliche Züge für Fuchs und Gans.

Das Ziel des Spiels besteht darin, dem Gegner durch geschicktes Lavieren jede Zugmöglichkeit zu nehmen. Die Gänse versuchen dies beim Fuchs von allen Seiten. Im linken Diagramm kann der Spieler mit der Gans gewinnen, in dem er von f2 nach g1 zieht. Danach kann der Fuchs nicht mehr ziehen.

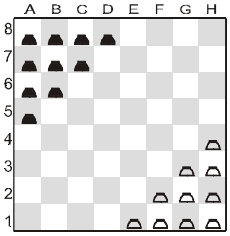


Im rechten Diagramm ist es dem Fuchs gelungen, hinter die Gänse zu rücken, von wo aus diese sich bald nicht mehr bewegen können und verlieren.

2.6 GRASHÜPFER (HALMA) – SPIELREGELN

Das Spiel Grashüpfer ähnelt dem bekannten Brettspiel Halma. Jedoch wird es auf einem Spielbrett mit 64 Feldern gespielt.

Beide Parteien (sowohl „Weiß“ als auch „Schwarz“) besitzen zu Beginn 10 Spielsteine ihrer Farbe, die in diese Ausgangs-Stellung gebracht werden:



Die Spieler dürfen pro Zug immer nur einen Stein bewegen. Der erste Zug wird immer von Weiß ausgeführt.
Das Ziel des Spiels besteht darin, alle Steine so geschickt über das Brett zu ziehen, daß die 10 Ausgangsfelder der gegnerischen Steine von den eigenen erobert werden können. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, hat die Partie gewonnen.

Alle Steine, bleiben während einer Partie auf dem Brett. Bei Grashüpfer gibt es keine Schlagzüge. Ein Spielstein kann immer nur auf ein leeres Feld ziehen.

ZÜGE AUSFÜHREN

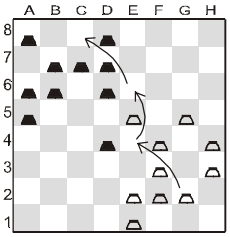
Ein Spielstein kann auf zwei Arten bewegt werden:

a) Er kann ein Feld in jede beliebige Richtung ziehen, vorwärts, rückwärts oder diagonal.
b) Falls ein Stein unmittelbar neben dem zu ziehenden Stein steht (egal welcher Farbe), darf man über diesen Stein springen und auf das dahinter liegende, freie Feld gesetzt werden. Wie beim normalen Zug darf man in jede beliebige Richtung springen.

Zum Beispiel kann beim ersten Zug im Spiel ein weißer Stein von e1 nach d1, d2 oder e2 ziehen. Der Stein auf f1 kann nach d1 oder f3 springen, der Stein auf g1 nach e3, usw.

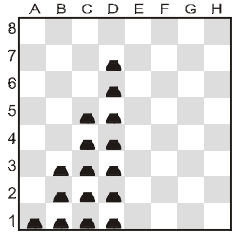
MEHRFACH SPRINGEN

Falls ein Stein nach einem Sprung in der Lage ist, weitere Sprünge auszuführen, ist ihm im Rahmen eines einzigen Zuges erlaubt, dies zu tun. Ein einziger Zug kann also eine Serie von Sprüngen - maximal 8 - enthalten. In einer einzigen Zugbewegung darf der gleiche Stein aber nicht mehrfach übersprungen oder auf das gleiche Feld gesetzt werden.



Hier kann der weiße Stein von g2 auf e4 springen, danach auf e6 und c8. Auf diesem Weg überspringt er die weißen Steine auf f3 und e5 und den schwarzen auf d7. Weiß könnte noch einen weiteren Sprung ausführen (von c8 auf e8 oder c6), bevorzugt es hier aber, seinen Stein auf c8 stehen zu lassen.

2.7 NIM – DIE SPIELREGELN



Das Spiel „NIM“ wird mit einer Anzahl von gestapelten Spielsteinen gespielt. Wenn nicht anders eingestellt, beginnt der Computer die Partie mit einem Stapel von 1, 3, 5 oder 7 Steinen.

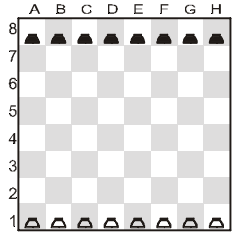
Ein Spieler beginnt die Partie, in dem er eine beliebige Anzahl der Steine von einem der Stapel entfernt. Er kann den kompletten Stapel, nur einen Stein oder eine dazwischen liegende Zahl von Steinen vom Brett wegnehmen.

Dem Gegner hat die gleiche Möglichkeit; er kann einen oder mehrere Steine entfernen, aber nur von einem bestimmten Stapel.

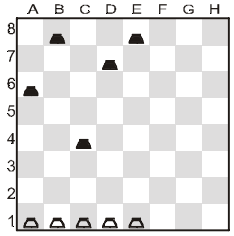
Die Spieler fahren abwechselnd so lange mit dem Entfernen fort, bis kein Stein mehr vorhanden ist. Normalerweise gewinnt derjenige, der den letzten Stein vom Brett nimmt. Es kann aber auch vor dem Spiel vereinbart werden, daß das Entfernen des letzten Steins als Spielverlust gewertet wird.

2.8 NORTHCOTE's SPIEL – DIE REGELN

In der normalen Variante von Northcote's Spiel wird auf einem Brett mit insgesamt 64 Feldern gespielt. Jedem der beiden Spieler stehen insgesamt 8 Spielsteine seiner Farbe zur Verfügung („Weiß“ und „Schwarz“). Die Spielsteine werden in der Grundstellung auf die unterste und oberste Reihe, direkt vor dem jeweiligen Spieler aufgestellt (*linkes Diagramm*):



normale Startaufstellung



alternative Startaufstellung

Alternativ kann der Spielbereich und ebenso der Abstand zwischen Weiß und Schwarz eingegrenzt werden. Eine neue Partie könnte z.B. von der auf dem rechten Diagramm abgebildeten Spielposition beginnen.

Weiß beginnt das Spiel, in dem er einen der Steine vorwärts zieht. Ein Stein kann beliebig weit vorgezogen werden, muß aber vor einem gegnerischen Stein in der selben Reihe stoppen.

Schwarz fährt in gleicher Manier fort und führt seinen Zug ebenfalls nach der zuvor beschriebenen Regel aus.

Die Züge werden abwechselnd so lange fortgesetzt, bis sich die gegnerischen Figuren gegenseitig blockieren und keine weiteren Züge mehr möglich sind. Der Spieler, der den letzten möglichen Zug ausführt, hat die Partie gewonnen (es sei denn, das Gegenteil wurde vor Partiebeginn zwischen beiden Parteien vereinbart).

3. SPIELEN GEGEN DEN COMPUTER

3.1 EINE PARTIE BEGINNEN

Wenn Sie bereits die Batterien eingelegt haben und *Schach* spielen wollen, können Sie gleich zu *Abschnitt 3.2* übergehen. Ansonsten wird ein Spiel folgendermaßen gestartet:

Drücken Sie **START**. Der Computer zeigt **NSP** (= Neues Spiel) an. Berühren Sie mit dem Stift auf dem Bildschirm das Feld **Enter**. (**Esc** würde die Eingabe abbrechen.)

Berühren Sie nun mehrmals ▲ oder ▼, wonach folgende Aus-wahl an Spielen eingeblendet wird:

SCHACH	(= Schach)
BP	(= berühmte Partien)
DAME	(= Dame)
RV	(= Reversi)
4R	(= 4 in einer Reihe)
F U G	(= Fuchs und Gans)
HALMA	(= Halma bzw. Grashüpfer)
NIM	(= Nim)
NORTH	(= Northcote's Spiel)

Wenn das gewünschte Spiel angezeigt wird, berühren Sie **Enter**, um es auszuwählen. Die *Abschnitte 3.2 - 3.9* behandeln nacheinander den Umgang mit jedem Spiel.

Wollen Sie, dass der Computer den ersten Zug macht (d.h. bei Schach mit Weiß, bei Dame mit Schwarz spielt, etc.), berühren Sie das „Farbsymbol“ (❑ oder ■) links unten auf dem Display.

3.2 SCHACH SPIELEN

VOR SPIELBEGINN

Wenn Sie nicht unmittelbar vor dem Einschalten die Batterien gewechselt oder **RESET** gedrückt haben, fordert Sie der Computer auf, zwischen folgenden Spielvarianten zu wählen:

NORMAL	(= reguläres, zeitlich unbegrentes Spiel)
BZ 5	(= Blitz, 5 Minuten pro Spiel)
SCH 25	(= schnelles Spiel, 25 Minuten pro Spiel)
SCH 30	(= schnelles Spiel, 30 Minuten pro Spiel)
M2	(= Matt in 2 Zügen)
♔	(= Spiel nur mit Königen und Bauern)
♔ ♘	(= nur Könige, Springer und Bauern)
♔ ♗	(= nur Könige, Läufer und Bauern)
♔ ♖	(= nur Könige, Türme und Bauern)
♔ ♕	(= nur Könige, Damen und Bauern)

Durch wiederholtes Berühren von ▲ oder ▼können Sie alle Menüpunkte in dieser Reihefolge sehen. Wird die Spielvariante Ihrer Wahl eingeblendet, bestätigen Sie mit **Enter** und Sie können zu spielen beginnen.

Normal: Diese Spieloption bedeutet, daß Sie mit den Grundeinstellungen des Computers spielen wollen.

Blitz, 5 Minuten pro Spiel: Jedem Spieler stehen 5 Minuten Bedenkzeit für die ganze Partie zur Verfügung. Die Informationsanzeige blendet die verbrauchte Bedenkzeit der Seite ein, die am Zug ist. Falls ein Spieler die 5 Minuten überschreitet, macht sich der Compter optisch und akkustisch bemerkbar. Sie können die Partie trotzdem fortsetzen, indem Sie **Esc** berühren, wonach aber keine Bedenkzeit mehr angezeigt wird.

Schnellschach: Analog Blitzschach, nur hat jeder Spieler entweder 25 oder 30 Minuten Spielzeit.

Im Blitz- oder Schnellschach schaltet der Computer nicht automatisch ab, auch wenn Sie länger als 4 Minuten über einen Zug nachdenken, es sei denn, eine Seite hat die Partie durch Zeitüberschreitung verloren.

Matt in zwei Zügen: Der Computer sucht nach einem forcierten Schachmatt. Ausführliche Details finden Sie auf *Seite 27*.

Spiel nur mit Königen und Bauern: Dies stellt eine reduzierte Form des Schachspiels dar, die zum Schachlernen geeignet ist.

Nur Könige, Springer und Bauern u.s.w.: Der Computer bietet 4 weitere Trainingsformen an, bei denen zum Erlernen des Spiels immer nur 3 Figurentypen vorhanden sind.

ZÜGE AUSFÜHREN

Berühren Sie die Figur, mit der Sie ziehen wollen; sie fängt an zu blinken. Berühren Sie daraufhin das Feld, auf das die Figur gesetzt werden soll und der Zug ist ausgeführt.

Wenn Sie alle möglichen Züge einer Figur angezeigt haben wollen, berühren Sie diese für eine Sekunde, während sie blinkt. Das „+"-Symbol zeigt Ihnen die möglichen Zielfelder.

DIE COMPUTERZÜGE

Wenn der Computer seinen Antwortzug berechnet, springt eine seiner Figuren einen Moment vor und zurück. Berühren Sie genau während dieser Zeit die Info-Anzeige an einer beliebigen Stelle, können Sie eine Bewertung des Computers zur aktuellen Stellung ablesen.

Beispiele:

157	Der Computer hat einen leichten Vorteil von etwa 1,5 Bauern (1 Bauer = 100 Punkte).
-94	Der Computer schätzt, einen Nachteil von ca. einem Bauern zu haben.
+M1	Der Computer kann seinen Gegener im nächsten Zug Matt setzen.
-M1	Der Spieler kann den Computer im nächsten Zug Matt setzen.
BUCH	Diesen Zug hat der Computer aus seiner eingespeicherten Eröffnungsbibliothek entnommen.

Wenn ein Computerzug mit einem Schachgebot verbunden ist, werden Sie mit einer kurzen Sequenz von Signaltönen und dem Zeichen „+“ in der Info-Anzeige darauf hingewiesen.

SPEZIELLE ZÜGE UND ANZEIGEN *(Siehe S. 10-12)*

Rochade: Ziehen Sie den König zwei Felder nach links oder rechts. Der entsprechende Turmzug wird dann vom Computer automatisch ausgeführt.

Schlagen En Passant: Ziehen Sie Ihren Bauern wie bei einem normalen Schlagzug ein Feld diagonal vorwärts, der geschlagene Bauer wird vom Brett entfernt.

Bauernumwandlung: Falls Sie einen Bauern bis zur letzten Reihe vorgezogen haben, erscheint auf dem Umwandlungsfeld eine blinkende „Dame“.

Um den Bauern in eine Dame zu verwandeln, berühren Sie das Umwandlungsfeld eine Sekunde lang. Falls Sie ihn in eine andere Figur verwandeln wollen, berühren Sie so lange die Felder ▲ oder ▼**,** bis die gewünschte Figur im Display angezeigt wird, und dann das Umwandlungsfeld.

SCHACHPROBLEME LÖSEN

Der Computer kann ein forciertes Matt in 2 oder 3 Zügen finden, wobei keine Verwandlung in einen Läufer, Springer oder Turm vorkommen darf. Zehn Matt-in-2-Zügen-Aufgaben befinden sich zur Übung im Computerspeicher.

Um die Problemstufe ***Matt-in-2-Zügen*** zu aktivieren, starten Sie eine neue Partie und wählen die Option **„M2“**. Im Anzeigebereich erscheint rechts eine blinkende Zahl (von 1 - 10) oder aber **„SE“** (= „Stellungseingabe“).

Nehmen wir an, der Computer soll das Problem Nummer 6 lösen. Berühren Sie ▲ oder ▼, bis **„6“** erscheint. Auf dem Schachbrett wird die entsprechende Stellung angezeigt. Berühren Sie **Enter**, danach das weiße Symbol **„□“** und der Computer startet seine Analyse. Wenn das Problem gelöst wurde, wird der Computer den ersten Lösungszug ausführen.

Nachdem Sie einen Gegenzug eingegeben haben, spielt der Computer den Mattzug aus.

Anstatt eines der vorprogrammierten Probleme zu wählen, können Sie eigene Mattprobleme in den Computer eingeben. Wenn das Display **„M2"** gefolgt von einer Ziffer anzeigt, berühren Sie ▲ oder ▼ so lange, bis **„M2 SE"** erscheint.

Wenn Sie jetzt **Enter** berühren, wechseln Sie in die Stellungseingabe, um eine Position auf dem Schachbrett einzugeben. *(Siehe hierzu Abschnitt 4.7.)*

Berühren Sie nach der Stellungseingabe das Farbsymbol (❑ oder ■). Falls der Computer ein forciertes Matt findet, wird er diesen Zug ausspielen. Ist ihm das nicht möglich, wird der Rechner den seiner Einschätzung nach besten Zug ausspielen.

Wollen Sie die Problemstufe ***Matt-in-3-Zügen*** starten, geben Sie die Stellung wie in *Abschnitt 4.7* beschrieben ein und wählen darauf die Analyse-Stufe 15 (siehe *Abschnitt 4.6*). Berühren Sie nun das Farbsymbol, um mit der Suche zu beginnen.

BERÜHMTE MEISTERPARTIEN

Im internen Speicher des Computers sind 220 berühmte Meisterpartien gespeichert. Sie können diese Partien Zug um Zug nachspielen. 20 der Partien wurden von ***„Deep Blue"*** (bzw. „Deep Thought") gespielt, dem damals leistungssstärksten Schachcomputer der Welt. Die anderen Partien stammen von „lebendigen" Weltmeistern: davon 50 Partien von ***Vladimir Kramnik***, dem amtierenden Braingames-Weltmeister. ***Bobby Fischer***, ***Garry Kasparov*** und ***Anatoly Karpov*** sind ebenfalls mit jeweils 50 Partien vertreten. Die Übersicht zu den einzelnen Partien finden Sie am Ende dieser Anleitung (*S. 44*).
Um dieses Feature zu nutzen, Drücken Sie **START** und berühren **Enter**. Berühren Sie darauf die Felder ▲ oder ▼ so lange, bis in der Info-Anzeige **„BP"** erscheint.
Berühren Sie nun **Enter** und im linken Bereich der Info-Anzeige werden wahlweise folgende Initialen mit blinkenden Buchstaben angezeigt:

DB (= Deep Blue) **GK (= Garry Kasparov)**
AK (= Anatoly Karpov) **BF (= Bobby Fischer)**
VK (= Vladimir Kramnik)

Im rechten Infobereich sehen Sie eine Nummer, die wenn sie berührt wird, anfängt zu blinken, während die Initialien statisch dargestellt werden.

Wenn die Initialen blinken, können Sie durch Berühren von ▲ oder ▼ nacheinander einen der anderen Spieler auswählen. Blinkt die Zahl, können Sie ▲ oder ▼ benutzen, um diese zu erhöhen oder verkleinern. (Wird **„DB“** angezeigt, kann die Zahl auf maximal 20, sonst auf 50 erhöht werden.)

Auf diese Weise können Sie einen der 5 Spieler und durch die Nummer eine seiner bis zu 50 gespeicherten Partien aufrufen.

Wenn in der Info-Anzeige der Spieler und die Partie Ihrer Wahl erscheinen, berühren Sie **Enter**, und die gewünschte Partie wird geladen und automatisch vorgespielt.

Sie können die Vorführung zu jedem beliebigen Zeitpunkt abbrechen, indem einen beliebigen Teil des Displays berühren (außer ▲). In der Anzeige wird **PAUSE** angezeigt; Sie haben jetzt folgende Möglichkeiten:

a) Berühren Sie **Enter** oder **▲,** und die Partie wird fortgesetzt.

b) Berühren Sie **Esc**, und die Demonstration endet. (Wenn Sie wollen, können Sie nun von diesem Punkt aus selbst gegen den Computer weiterspielen.)

c) Berühren Sie ▼, um den letzten Zug zurückzunehmen. Sie können dies wiederholt ausführen, bis zu 8 (Halb-) Züge auf jeder Seite. Zu jeder Zeit gelten dabei die Punkte a) und b).

3.3 DAME SPIELEN

SYMBOLE

Auf dem Damebrett und der Informationsanzeige werden die Figuren durch folgende Symbole rrepräsentiert:

ZÜGE AUSFÜHREN

Berühren Sie die Figur, die gezogen werden soll. (Sie beginnt zu blinken.) Berühren Sie dann das das Zielfeld, und der Computer wird Ihren Zug ausführen.

Ein Schlagzug wird genauso eingegeben. Falls mehrere Schlagzüge mit einem Stein hintereinander möglich sind, wird der Computer auf einen davon hinweisen. Berühren Sie jedes nächste Feld, auf das Sie springen möchten, bis kein weiterer Schlagzug mehr möglich ist.

Zu jedem Zeitpunkt einer Schlagzug-Sequenz, können Sie durch Berühren von ▼die Spielsituation vor dem letzten Sprung wiederherstellen.

Der Computer ist so programmiert, daß er auf den unteren Spielstufen gelegentlich, manchmal sogar absichtlich fehlerhafte Züge einstreut, um Anfängern eine Chance zu geben. Nachdem Sie einige Übung im Damespiel erworben haben, werden Sie wahrscheinlich eine höhere Spielstufe - wie in *Abschnitt 4.6* beschrieben - auswählen.

3.4 REVERSI

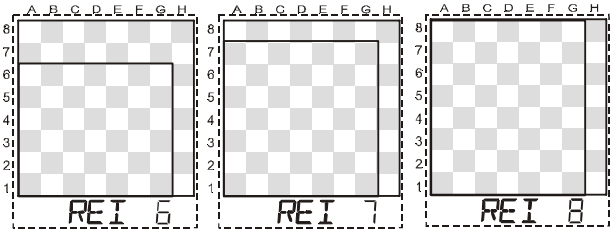
Wenn Sie an der Reihe sind, berühren Sie einfach das Feld, auf das Sie einen Ihrer Steine setzen möchten.

Falls Sie den Regeln entsprechend „passen“ müssen, zeigt der Computer dies in der Info-Anzeige mit der Information **„PASS“** an. Berühren Sie **Enter**, um das Spiel fortzusetzen. Falls der Computer “passen” muß, wird in der Anzeige ebenfalls für einige Momente **„PASS“** angezeigt. Danach erscheint wieder der Cursor und Sie können ihren Zug eingeben.

3.5 4 IN EINER REIHE

Bevor Sie eine Partie beginnen können, müssen Sie die Spielfeldgröße festlegen. Das Brett ist immer 7 Linien breit, kann aber entweder 6, 7 oder 8 Reihen hoch sein. Vor Beginn steht in der Info-Anzeige: **„REI 6“**

Durch Berühren von ▲ oder ▼ können Sie die Anzahl von 6 auf 7 oder 8 erhöhen. Berühren Sie **Enter**, wenn die gewünschte Anzahl Reihen angezeigt wird.



Standart Spielfeld Vergrößerte Spielfelder

Wenn Sie am Zug sind, berühren Sie einfach ein beliebiges Feld, auf das Sie einen Stein setzen wollen.

3.6 FUCHS UND GANS

VOR SPIELBEGINN

Der Fuchs kann zu Beginn wahlweise auf die Felder a1, c1, e1 oder g1 gesetzt werden. Wenn Sie Schwarz (den Fuchs) spielen wollen, berühren Sie ein schwarzes Feld und dann **Enter**. Der Fuchs erscheint, und der Computer beginnt das Spiel mit den Gänsen.

Wollen Sie aber mit den Gänsen spielen, berühren Sie zu Beginn ▲, und der Computer wird den Fuchs auf ein Feld seiner Wahl plazieren.

ZÜGE AUSFÜHREN

Falls Sie den Fuchs spielen, berühren Sie einfach das Feld, auf das Sie ziehen möchten. Spielen Sie die Gänse, berühren Sie zuerst die gewünschte Gans (so daß sie blinkt), bevor Sie diese auf ein Feld Ihrer Wahl setzen.

3.7 GRASHÜPFER (HALMA)

Berühren Sie den Stein Ihrer Wahl (worauf dieser blinken wird), und berühren Sie dann das Zielfeld, auf das Sie den Stein setzen wollen.

War Ihre letzte Bewegung ein Sprung, und Ihr Stein blinkt auf dem Feld, auf dem er gelandet ist immer noch, bedeutet dies, daß sie erneut springen können. Wenn Sie nun den Zug unterbrechen wollen, berühren Sie den Stein noch einmal. Ansonsten berühren Sie das Feld, auf das Ihr Stein springen soll.

Während einer Sprung-Sequenz können Sie jederzeit die Kontrolltaste ▼ betätigen, um den Sprungzug rückgängig zu machen.

3.8 NIM

VOR SPIELBEGINN

Sie müssen zunächst festlegen, was die Bedingung für einen Sieg ist. Die Info-Anzeige bietet 2 Möglichkeiten an:

LG (= die zuletzt am Zug befindliche Partei **gewinnt**)
oder **LV** (= die zuletzt am Zug befindliche Partei **verliert**)

Durch Berühren von ▲ oder ▼ können Sie eine der beiden Optionen wählen. Wenn die gewünschte Gewinnbedingung angezeigt wird, berühren Sie **Enter**. Auf dem Display steht nun: „**ST“**.
Wenn Sie diese Angabe mit **Enter** aufrufen, bedeutet dies, dass Sie das Spiel von der normalen Grundposition aus, mit 4 Stapeln, bestehend aus 1, 3, 5 und 7 Steinen, beginnen. Wollen Sie stattdessen von einer anderen Position starten, berühren Sie ▲ oder ▼. Auf dem Display wird dann „**SPLT ?“** angezeigt. Mit dieser Abfrage möchte der Computer wissen, wieviele Spalten und Steine beim Start zum Einsatz kommen sollen (min. 3, max. 8). Berühren Sie dazu ein Feld innerhalb einer Reihe, die von Steinen besetzt werden soll und drücken anschließend **Enter**, worauf die Größe der Stapel nach Zufall entschieden wird. Dann können Sie zu spielen beginnen.

DAS SPIEL

Wenn Sie am Zug sind, berühren Sie die Spitze eines Stapels, von dem Sie einen oder mehrere Steine nehmen wollen. Der Stein an der Spitze beginnt zu blinken. Berühren Sie nun den untersten Stein, den Sie entfernen wollen. Wenn Sie nur einen Stein nehmen möchten, berühren Sie diesen doppelt.

EIGENE STARTPOSITION EINGEBEN

Es wurde erklärt, wie man eine Partie mit einer vorgegebenen Anfangsstellung oder einer Zufallsposition beginnen kann. Es ist aber auch möglich, eine Startposition nach eigenen Vorstellungen einzugeben.

Führen Sie die bereits bekannte Prozedur durch, um eine neue Partie zu starten und die Gewinnbedingen festzulegen. Wollen Sie mit mehr (oder weniger) als 4 Stapeln spielen, wählen Sie wie zuvor beschrieben die Anzahl der Spalten. Wenn der Computer bereit ist zu spielen (❑ wird angezeigt), gehen Sie folgendermaßen vor:

> Drücken Sie **START** und berühren dann zweimal ▲.
> Auf der Anzeige erscheint: „**SE“**.
> Berühren Sie nun **Enter**, und das Symbol **#** für die Stellungseingabe erscheint im Display.

Darauf wird einer der Stapel blinken; damit ein anderer Stapel blinkt, berühren Sie seine Spalte an einer beliebigen Stelle. Wenn ein Stapel blinkt, können Sie seine Höhe bestimmen; berühren Sie einfach das Feld, auf dem der höchste Stein dieses Stapels liegen soll. Gehen Sie so bei jedem Stapel vor, den Sie in seiner Höhe verändern möchten. (Wenn Sie **Esc** berühren, verschwinden alle blinkenden Steine, es bleibt nur ein blinkendes „**+**“ übrig.)

Nachdem die Position eingegeben wurde, berühren Sie die rechte Seite der Informationsanzeige, die **„OK“** anzeigt. Der Computer fragt: **„BEREIT?”**. Berühren Sie jetzt **Enter**, und Sie können das Spiel beginnen.

3.9 NORTHCOTE'S SPIEL

Genau wie beim Spiel *Nim* muß die Gewinnbedingung vorgegeben werden. Der Computer startet mit der Anzeige:

LG (= der Spieler mit dem letzten Zug **gewinnt**)
oder **LV** (= der Spieler mit dem letzten Zug **verliert**)

Wählen sie durch Berühren von ▲ oder ▼ eine Möglichkeit aus. Nachdem die gewünschte Option mit **Enter** gewählt wurde, zeigt der Computer im Display **„ST“** an.

Damit fragt der Computer, ob Sie mit einer vorprogrammierten Startposition mit 8 weißen Steinen auf der ersten Reihe und 8 schwarzen Steinen auf der achten Reihe spielen wollen. Falls dies zutrifft, drücken Sie **Enter** und das Spiel kann beginnen. Um aber von einer anderen Position zu starten, berühren Sie ▲ oder ▼ , und auf dem Display erscheint: **„SPLT ?“**

Der Computer möchte nun wissen, wie groß der Spielbereich (mindestens 3 Spalten breit) sein soll. Wenn dieser kleiner als 8 Spalten sein soll, kennzeichnen Sie den Bereich, indem Sie eine gewünschte Spalte berühren, die die Grenze darstellen soll. Berühren Sie dann **Enter**, und der Computer stellt die Steine nach dem Zufallsprinzip in die Spalten; die Partie kann beginnen.

Wenn Sie an der Reihe sind, berühren Sie einfach den Stein, den Sie bewegen möchten.

EIGENE STARTPOSITION EINGEBEN

Wie bei *Nim* können Sie auch hier eine Grundstellung nach Ihrer Wahl zusammenstellen. Starten Sie wie gewohnt eine neue Partie und legen die Gewinnbedingung des Spiels fest. Falls der spielbare Bereich des Brettes geringer als die üblichen 8 Spalten sein soll, legen Sie diesen wie zuvor beschrieben fest. Wenn der Computer für eine Partie bereit ist (❑ wird angezeigt), drücken Sie **START** und berühren anschließend zweimal ▲ (in der Anzeige erscheint: **„SE“**). Berühren Sie

nun **Enter**, so dass das Stellungseingabe-Symbol **#** erscheint. Solange das ❑-Symbol eingeblendet wird, können Sie die Position der weißen Steine verändern. Um einen Stein zu bewegen, berühren Sie das Feld, auf das Sie diesen plazieren wollen. Berühren Sie die linke Hälfte (wo sich das Farbsymbol befindet) der Info-Anzeige, um von Weiß auf Schwarz umzuschalten. Danach können Sie die Steine der anderen Farbe ziehen.
Nachdem eine Position eingegeben wurde, berühren Sie die rechte Hälfte der Info-Anzeige, die **„OK“** anzeigt. Der Computer fragt darauf: **„BEREIT?“**. Berühren Sie **Enter**, und Sie können das Spiel starten.

3.10 ENDE DES SPIELS

Der Computer begleitet das Ende einer Partie mit einer Sequenz von mehreren Tönen und zeigt im Display eine der nachfolgenden Meldungen:

WG	Weiß gewinnt
SG	Schwarz gewinnt
1:0	Spieler 1 gewinnt
0:1	Spieler 2 gewinnt
RM	Remis/Unentschieden
PATT	Pattsituation (nur bei Schach)
RM 3	Unentschieden bei 3-facher Zugwiederholung (nur bei Schach)
RM 50	Untschieden nach der 50-Züge-Regel (nur bei Schach)
36:28	Steinverhältnis zwischen Schwarz und Weiß (nur bei Reversi)

Im Blitz- und Schnellschach können Sie nicht auf Zeit gewinnen, wenn Sie mit Ihrem Figurenpotential Ihren Gegner nicht mehr mattsetzen können. Sollte eine Seite nur noch ihren König besitzten, und der (überlegene) Gegner überschreitet sein Zeitlimit, erklärt der Computer das Spiel für unentschieden. Wenn auf dem Display ***„RM“*** *oder* ***„RM 50“*** *steht, kön-*

*nen Sie dennoch durch Berühren von **Esc** das Spiel fortsetzen.*

4 SPEZIELLE FEATURES

Die in den *Abschnitten 4.1 – 4.3* beschriebenen Vorgänge sind sehr einfach auszuführen. Die in den späteren Abschnitten beschriebenen Vorgänge sind etwas komplexer und werden von einem Menü abgerufen, das durch Drücken der **START**-Taste aktiviert wird (*siehe dazu Abschnitt 4.4*).

4.1 COMPUTER UNTERBRECHEN

Während der Computer seinen Zug berechnet, wird das Uhrensymbol (mit rotierendem Zeiger) im Anzeigebereich eingeblendet. Falls Sie jetzt ▲ drücken, bricht der Computer seine Berechnung sofort ab und spielt den augenblicklich am besten bewerteten Zug aus. Keine andere Eingabe (außer ein Druck auf **START**) kann den Computer während seiner Berechnungsphase unterbrechen.
Keine andere Eingabe (außer ein Druck auf **START**) kann den Computer während seiner Berechnungsphase unterbrechen.

4.2 SEITENWECHSEL

Das Farbsymbol (❑ oder ■) auf der linken Hälfte der Informa-tionsanzeige gibt an, welche Seite am Zug ist. Wenn Sie am Zug sind und auf dem Bildschirm dieses Symbol berühren, wird der Computer mit Ihnen Seiten wechseln. Er wird darauf einen Zug für die Seite berechnen, mit der Sie zuvor gespielt haben, während Sie mit den ehemaligen Figuren des Computers spielen. Dieser Befehl hat keine Wirkung, wenn dcr Computer als „Schiedsrichter“ arbeitet (*siehe Abschnitt 4.8*).

4.3 ZÜGE ZURÜCKNEHMEN

Falls Sie am Zug sind und eine Figur durch Berühren ausgewählt haben, wollen nun aber eine andere ziehen, berühren Sie einfach eine andere Figur aus. Wollen Sie, dass eine Figur aufhört zu blinken, berühren Sie **Esc** oder – in allen Spielen außer Schach – die ausgewählte Figur ein zweites Mal.

Berühren Sie bei *Grashüpfer* während eines Mehrfach-Sprunges **Esc**, und Sie können den gesamten Zug von vorne beginnen.

Es wird häufig vorkommen, daß Sie nach einem Zug des Computers merken, daß ihr letzter Zug ein Fehler war und Sie diesen zurücknehmen möchten.

Berühren Sie ▼, um den letzen Zug des Computers zurück-zunehmen. Wenn Sie nun ein weiteres Mal ▼ berühren, nehmen Sie auch Ihren eigenen Zug zurück.
In allen Spielen außer Schach merkt sich der Computer den letzten Zug jeder Seite. Bei *Schach* merkt er sich jeweils die letzen 8 (Halb-) Züge.

Berühren Sie während eines Schachspiels ▲, wird die Stellung, die vor Zurücknahme eines Zuges geherrscht hat, wiederhergestellt. Durch wiederholtes Berühren von ▲ können Sie die gesamte Folge Ihrer zurückgenommenen Züge wiederherstellen; dabei haben Sie die Möglichkeit, das Spiel von jeder Lage aus fortzusetzen.

4.4 FORTGESCHRITTENE FEATURES – DAS HAUPTMENÜ

Nachdem Sie **START** gedrückt haben, werden durch wiederholtes Berühren von ▲ oder ▼ folgende Optionen nacheinander angezeigt:

NSP	**=**	**Neues Spiel**
STU	**=**	**Schwierigkeitsgrad (Stufe)**
UM	**=**	**Brett drehen (umdrehen)**
OP	**=**	**Optionen**
SE	**=**	**Stellungseingabe**
AUS	**=**	**Computer ausschalten**

Diese 6 Optionen repräsentieren die wichtigsten Funktionen, die Ihnen im Hauptmenü zu Verfügung stehen. Um einen Menüpunkt auszuwählen, berühren Sie **Enter**, während er auf der Anzeige genannt wird.

Berühren Sie stattdessen **Esc**, verlassen Sie wieder das Hauptmenü. Zwei der aufgeführten Menüpunkte (**„NSP“** und **„AUS“**) wurden bereits beschrieben (*siehe Abschnitte 3.1 und 1.5*); alle anderen werden in den folgenden Abschnitten ausführlich behandelt.

4.5 BRETT DREHEN

Wenn Sie bei Schach Schwarz oder bei Dame Weiß spielen, sollten Sie auch das Brett um 180 Grad drehen: Drücken Sie **START** und berühren dann zweimal ▼. Es wird nun der Menüpunkt **„UM“** angezeigt, gefolgt von einer **„0“** (wenn Weiß unten und Schwarz oben positioniert ist) oder **„1“** (wenn die Figuren umgekehrt stehen). Um das Brett zu drehen, berühren Sie **Enter**. Berühren Sie dann **Esc**, um zum Spiel zurückzukehren.

Wenn das Brett gedreht worden ist, ignorieren Sie bitte die Koordinaten an den Spielfeldrändern.

Wechseln Sie von einem Spiel (bei dem Sie das Brett gedreht haben) zu einem anderen, wird das Spielfeld automatisch in seiner normalen Stellung angezeigt.

4.6 SPIELSTUFEN EINSTELLEN

Sie können die Spielstufe des Computers als Gegner variieren. Auf einem hohen Level spielt er langsamer und stärker.

EINSTELLEN BEI DEN SPIELEN AUSSER SCHACH

Bei Dame gibt es 16, bei den anderen Spielen je 10 Spielstufen. Um das derzeitige Level zu sehen oder ein anderes auszuwählen, gehen Sie wie folgt vor:

Drücken Sie **START** und berühren dann ▼. Das derzeitige Level wird eingeblendet; z.B. **„STU 1“**. Berühren Sie **Esc**, um den angezeigten Schwierigkeitsgrad beizubehalten oder **Enter**, um ihn zu verändern, worauf diese Nummer zu blinken beginnt. Um die blinkende Zahl zu variieren, berühren Sie ▲ oder ▼. Wird das von Ihnen gewünschte Level angezeigt, berühren Sie **Enter**.

Drücken Sie **Esc**, während die Zahl der Spielstufe blinkt, werden alle Änderungen abgebrochen, und Sie kehren zurück zu Punkt 2 (*siehe oben*).

SPIELSTUFEN BEI SCHACH

Diese werden in ***5 Kategorien*** eingeteilt:

a) **„Zeit pro Zug"-Stufen (SEK)**: 5, 10, 20, 30, 60 oder 120 Sekunden; der Computer berechnet seine Züge in einem der genannten Zeiträume. Es besteht auch die Möglichkeit, ein Zeitlimit für die eigenen Spielzüge einzustellen. Wenn Sie am Zug sind, zeigt der Computer im Display die verbleibende Zeit an. Falls Sie die Bedenkzeit überschreiten, ertönt eine Sequenz von mehreren Tönen. Falls Sie trotz Zeitüberschreitung weiter spielen und einen Zug ausführen wollen, geben Sie diesen ein und setzen die Partie einfach fort.
Nach Einlegen der Batterien oder Drücken von **RESET**, ist der Computer automatisch auf die Spielstufe mit *10 Sekunden* pro Zug eingestellt, während der Benutzer ohne Zeitlimit spielt. Dies ist auch der Fall, wenn Sie Schach mit reduziertem Material spielen oder von einem anderen Spiel zu Schach wechseln.

b) **„Zeit pro Spiel"-Stufen (MIN):** 5, 25, 30 oder 60 Minuten pro Partie, d.h. „Blitz-" oder „Schnellschach".

c) **Analyse-Stufen (ANA):** Auf diesen Stufen spielt der Computer *ohne Zeitlimit,* und es wird eine spezielle Routine zur Analyse der Züge aktiviert. Der Computer rechnet auf diesen Stufen die besten Zugfolgen bis zu einer bestimmten Suchtiefe durch und bewertet die Positionen auf der Basis seiner internen Programmfaktoren. Der Computer rechnet so lange, bis die Zugfolge komplett analysiert wurde. Es gibt 15 Levels.

d) **„Matt in 2"-Stufe (M2):** Wenn der Computer am Zug ist, wird er nach einem forcierten Schachmatt in 2 Zügen suchen (*siehe Abschnitt 3.2: „Lösen von Schachproblemen"*).

e) **„Spaß"-Stufen (SPA):** Diese 5 Spielstufen sind *speziell für Anfänger* gedacht. Ist eine Spaßstufe aktiviert, wird der Computer manchmal sogar „absichtlich" Fehler machen.

SPIELSTUFEN EINSTELLEN (BEI SCHACH)

Ein guter Weg, eine „Zeit pro Spiel“- (oder „Matt in 2“-) Stufe einzustellen ist es, einen geeigneten Modus auszuwählen, wenn Sie ein neues Spiel starten (*s. Abschnitt 3.2*). Sie können aber auch jederzeit eine beliebige Stufe einstellen, wenn Sie gerade am Zug sind. Verfahren Sie dazu wie folgt:

1. Drücken Sie **START** und berühren ▼, worauf im Diplay wie schon beschrieben erscheint: **„STU“**

2. Berühren Sie **Enter**, und im Display wird die momentan eingestellte Kategorie angezeigt.

3. Durch mehrfaches Berühren von ▲ oder ▼ werden folgende Kartegorien in Folge angezeigt:

SEK MIN ANA M2 SPA

4. Wird die gewünschte Kategorie angezeigt, berühren Sie zur Bestätigung Ihrer Auswahl **Enter**.

5. Wird eine andere Kategorie als **„M2“** angezeigt, erscheint gleichzeitig eine blinkende Zahl auf der rechten Anzeigenhälfte. Diese Zahl gibt den Schwierigkeitsgrad innerhalb der jeweiligen Kategorie an, der durch Berühren von ▲ oder ▼ verändert werden kann.

6. In der Kategorie „Spiel auf Zeit“ bedeutet das **„C“** auf der linken Seite, dass das Zeitlimit des Computers angezeigt wird. Damit das Zeitlimit des Spielers (gekennzeichnet durch **„S“**) angezeigt wird, berühren Sie die Info-Anzeige an einer beliebigen Stelle. Das Zeitlimit kann durch Berühren von ▲ oder ▼ variiert werden. **„S UNB“** bedeutet, dass der Spieler *unbegrenzte* Überlegungszeit hat.

7. Sind der gewünschte Schwierigkeitsgrad und ggf. ein Zeitlimit ausgewählt, berühren Sie **Enter**, und Sie können das Spiel fortsetzen.

Während Sie eine Spielstufe auswählen, können Sie jederzeit einen Auswahlschritt zurückgehen, indem Sie **Esc** berühren. Halten Sie **Esc** gedrückt, kehren Sie umgehend zum Spiel zurück, wobei alle zuvor festgelegten Einstellungen anulliert (d.h. in ihren Normalzustand versetzt) werden.

Ist die Lehrerfunktion (*s. Abschnitt 4.8*) eingeschaltet, benötigt der Computer etwas mehr Bedenkzeit als im üblichen Spiel.

4.7 POSITION EINGEBEN

Es besteht die Möglichkeit, bei jedem Spiel eine eigene Stellung, z.B. eine Schachaufgabe aus einer Zeitschrift, auf dem Spielbrett des Computers einzugeben. Das Verfahren zum Eingeben einer Brettposition ist bei den meisten Spielen gleich. Lediglich bei ***„Nim“*** und ***„Northcote's Spiel“*** funktioniert das Verfahren etwas anders. Diese Vorgehensweise wurde bereits in den *Abschnitten 3.8* und *3.9* beschrieben. (Die Abweichungen bei ***„4 in einer Reihe”*** werden am Schluß dieses Abschnittes beschrieben.)

Um eine Stellung einzugeben, beginnen Sie grundsätzlich wie folgt: Drücken Sie **START** und berühren ▲; das Display zeigt: **„SE“** an. Berühren Sie **Enter**. Das Symbol **„#“** erscheint daraufhin in der Info-Anzeige und weist darauf hin, daß Sie sich im **Eingabe-Modus** für Positionen befinden. Solange das Symbol im Display angezeigt wird, sind folgende Operationen möglich:

a) Um einen Spielstein von einem Brett zu entfernen, berühren Sie ihn (er beginnt zu blinken) und anschließend **Esc**.

b) Wollen Sie alle Figuren löschen, bewegen Sie den Cursor zu einem leeren Feld und berühren **Esc**. Der Computer zeigt an: **„LEER ?“** (= Brett leeren?); berühre **Enter**, um zu bestätigen (oder irgendwo anders hin, um abzubrechen).

c) Um eine Figur auf ein bestimmtes Feld zu setzen, berühren Sie dieses und dann **Enter**. Der einzufügende Stein ist immer vom gleichen Typ und Farbe wie der in der Info-Anzeige dargestellte Figurentyp.
Falls Sie versuchen, einen Stein auf ein Feld zusetzen, auf dem er nach den gültigen Regeln nicht stehen darf, weist der Computer mit einem Fehlersignal auf die ungültige Eingabe hin.

d) Um die *Farbe* der Steine im Infofenster zu ändern, berühren Sie das Farbsymbol (❑oder ■)

e) Möchten Sie *Art* der Figur (nur in Schach und Dame) ändern, berühren Sie ▲ oder ▼ solange, bis der gewünschte Typ in der Anzeige erscheint. In allen anderen Spielen wird das Berühren von ▲ oder ▼ die Farbe der Figuren verändern.

f) Nach vollendeter Stellungseingabe berühren Sie **„OK“** auf der Info-Anzeige (es wird **„BEREIT?“** angezeigt) und **Enter**, um zu bestätigen (wenn Sie irgendeine andere Stelle berühren, wird der Vorgang abgebrochen). Darauf wird der Computer das Menü verlassen, und Sie können nun von Ihrer neu erstellten Position aus das Spiel beginnen.

Wenn eine weiße Figur und das Symbol ❑ in der Info-Anzeige dargestellt wird, nachdem Sie den Eingabemodus verlassen haben, ist Weiß am Zug. Bevor Sie diesen verlassen, können Sie auf Wunsch durch Berühren des Farbsymbols auf der linken Hälfte der Anzeige einen **Farbwechsel** festlegen, um z.B. Schwarz das Zugrecht zu geben.

Wollen Sie Ihre selbst erstellte Position verlassen, drücken Sie **START**. Wenn Sie jetzt **Enter** berühren, starten Sie eine neue Partie, während durch **Esc** die Situation wiederhergestellt wird, die vor Beginn der Stellungseingabe herrschte.

POSITIONSEINGABE BEI “4 IN EINER REIHE”

Rufen Sie auch bei diesem Spiel wie zuvor beschrieben die Stellungseingabe auf , worauf an der Spitze des Spielfeldes ein blinkendes **„+“** erscheint.

Um es zu einer anderen Reihe zu bewegen, berühren Sie eine beliebige Reihe bei irgend einem Feld. **Esc** entfernt den höchsten Stein einer Reihe, auf der sich das **„+“** befindet, wohingegen **Enter** noch einen weiteren Stein auf diese Reihe setzt. Befindet sich in einer Reihe kein Stein, bewirkt das Berühren von **Esc**, gefolgt von **Enter**, dass das gesamte Brett geleert wird. Alle übrigen Einstellungen sind mit denen der anderen Spiele identisch.

ILLEGALE POSITION

Falls Sie bei Schach die Stellungseingabe verlassen, und haben zuvor einen oder beide Könige entfernt, wird der Computer Sie fragen:

 ? (= „Wo ist der **weiße** König?“)
oder **?** (= „Wo ist der **schwarze** König?“)

Eingabe von Positionen, bei denen die am Zug befindliche Partei im Schach steht, akzeptiert der Computer nicht, und weist auf diesen Fehler mit einem **„+”** in der Anzeige hin.

Bei den anderen Spielen erscheint in der Anzeige **„???“**, wenn Sie versuchen, eine Position einzugeben, in der kein Spiel möglich ist (z.B. wenn bei Dame alle Steine blockiert sind).

Korrigieren Sie diese ungültigen Positionen, und Sie können Ihr Spiel beginnen.

*Hinweis: Bei Schach kann keine **Rochade** stattfinden, wenn ein Turm während der Stellungseingabe eingesetzt wurde.*

4.8 OPTIONEN-UNTERMENÜ

Wie bereits erklärt wurde (*s. Abschnitt 4.4*), gelangen Sie durch Drücken von **START** in das Hauptmenü. Durch dreimaliges Berühren von ▲ zeigt das Display **„OP“** (= Optionen) an, einen Unterpunkt des Hauptmenüs.

Nachdem Sie dies mit **Enter** ausgewählt haben, wird durch Berühren von ▲ oder ▼ folgendes nacheinander angezeigt:

TON (= Tonsignale)
SP (= Sprache)
KN (= Kontrast)
SR (= Schiedsrichter)
SG (= Spielgeschwindigkeit)
LF (= Lehrfunktion)

Aus diesen 6 Einträgen setzt sich das Optionsmenü zusammen. (Berühren Sie **Esc**, kehren Sie zurück ins Hauptmenü.)

Informationen zu „Spielgeschwindigkeit“, „Kontrast“ und „Sprache“ erhalten Sie in den *Abschnitten 4.9 und 4.10.* Die restlichen drei Einträge sind Funktionen, die wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden können.

Lassen Sie einen dieser drei Einträge einblenden.
Die **„1“** auf der rechten Seite der Anzeige bedeutet, dass diese Funtion eingeschaltet ist; bei **„0“** ist sie ausgeschaltet.
Um zwischen **„1“** und **„0“** umzuschalten, berühren Sie **Enter**.
Berühren Sie **Esc** zweimal, um zum Spiel zurückzukehren.

TON AN-/AUSSCHALTEN

Stellen Sie diese Funktion auf **„0“**, spielt der Computer lautlos. Anstatt Warntöne zu geben, wird der Computer dann in der Anzeige **„FEHLER“** einblenden; berühren Sie **Esc**, um Ihren Fehler zu korrigieren.

SCHIEDSRICHTER-FUNKTION

Wenn Sie diese Option einschalten, läßt Sie der Computer mit Schwarz *und* Weiß spielen. So können Sie z.B. gegen einen Freund spielen, wobei der Computer die Funktion eines Schiedsrichters übernimmt (er beurteilt, ob ein Zug legal ist, verkündet das Ergebnis, usw.).

DIE LEHRER-FUNKTION

Wenn der „Schachlehrer” aktiv ist, prüft der Computer, ob Ihr letzter Zug ein Fehler war. Falls dies zutrifft, ertönt ein kurzes, abfallendes Tonsignal und in der Anzeige erscheint:

„SICHER?“

Jetzt haben Sie *3 Möglichkeiten*:

a) Berühren Sie ▼, um den letzten Zug zurückzunehmen.
b) Berühren Sie **Esc** oder ▲, um den Zug unverändert zu lassen.
c) Berühren Sie die Info-Anzeige, um vom Computer eine Erklärung zu erhalten.

Wählen Sie c), so wird eine dieser Mitteilungen eingeblendet:

a) **HAENGT:** Dies bedeutet, dass die gezogene Figur von dem Computer geschlagen werden kann.
b) **MG** gefolgt von einer Zahl: Dies bedeutet, dass Sie Material im Gegenwert von x Bauerneinheiten *gewinnen* können.
c) **MV** gefolgt von einer Zahl: Dies bedeutet, dass Ihr letzter Zug Material im Wert von x Bauerneinheiten *verliert*.
d) **–MATT:** der Computer kann Sie nach Ihrem Zug Matt setzen.
e) **+MATT:** Sie haben einen Zug übersehen, der den Computer hätte matt setzen können.
f) **REMIS:** Ihr Zug setzt den Computer Patt, obwohl Sie ausreichend Material für einen möglichen Partiegewinn hätten.

Danach haben Sie die gleichen Möglichkeiten wie zuvor: den Zug zurücknehmen (▼), nichts verändern (**Esc** oder ▲) oder eine Erläuterung abrufen. Wählen Sie wieder die letzte Möglichkeit, wird ein Zug angezeigt (der gute, den Sie übersehen haben oder der Zug, der einen Vorteil aus Ihrem zieht).

Die Info-Anzeige können Sie beliebig oft berühren, um zwischen den beiden Erläuterungen zu wechseln. Wahlweise müssen Sie Ihren Zug zurücknehmen oder bestätigen.

Nachdem der Computer gezogen hat, kommt es gelegentlich vor, daß ein ansteigender Signalton ertönt. In der Anzeige erscheint: **„ACHT“** (für „Achtung“).

Dieser Hinweis signalisiert, daß beim nächsten Zug besondere Vorsicht geboten ist. Für eine Erläuterung berühren Sie die Info-Anzeige, in der angezeigt wird:

a) **MATT:** Der Computer droht mit Matt. *Oder:*
b) **MG**, gefolgt von einer Zahl: der nächste Zug beschert dem Computer einen Materialgewinn von x Bauerneinheiten.

Berühren Sie die Anzeige erneut, wird der Zug, mit dem Ihr Gegner Sie bedroht, vorgeführt. Wenn Sie bereit sind zu ziehen, berühren Sie **Esc**.

4.9 SPIELTEMPO UND LCD-KONTRAST

Nachdem der Computer seinen Zug ausgespielt hat, blinkt seine Figur noch für eine gewisse Zeit. Diese Zeit, die Sie zwischen 1 und 10 Sekunden festlegen können, bezeichnen wir als *Spieltempo*.

Genauso können Sie den *Kontrast* der Anzeige einstellen, um die Abbildung aufzuhellen oder zu verdunkeln; es gibt ebenfalls 10 Einstellungsmöglichkeiten.

Drücken Sie **START** und berühren dreimal ▲ (im Display erscheint: **„OP“**). Berühren Sie dann **Enter**, gefolgt von zweimal ▲, damit in der Anzeige **„SG“** (= Spielgeschwindigkeit), oder zweimal ▼, damit **„KN“** (=Kontrast) erscheint.
Berühren Sie **Enter**, und die Zahl (auf der rechten Seite) beginnt zu blinken. Berühren Sie nun ▲ oder ▼ solange, bis die gewünschte Einstellung angezeigt wird. Wenn Sie jetzt **Enter**, gefolgt von zweimal **Esc**, berühren, können Sie Ihr Spiel fortsetzen.

Haben Sie Spieltempo 0 ausgewählt, wird die Figur, die der Computer zuletzt gezogen hat, solange blinken, bis Sie ▲ berühren.

4.10 SPRACHEINSTELLUNG

Verfahren Sie wie folgt, um die Spracheinstellung der Mitteilungen Ihres Computers ändern:

Drücken Sie **START** und berühren ▲ dreimal (im Display erscheint: **„OP“**). Berühren Sie jetzt **Enter**, gefolgt von ▼ (**„SP“** wird angezeigt) und wieder **Enter**.

Wenn Sie ▲ oder ▼ berührt halten, erscheinen folgende Sprachen nacheinander:

ENG DT FRA ITA ESP NL POR

Wird die gewünschte Sprache angezeigt, berühren Sie zur Auswahl **Enter** und anschließend zweimal **Esc**, um zum Spiel zurückzukehren.

ANHANG: „BERÜHMTE PARTIEN“

Deep Thought / Deep Blue

1 Larsen - Deep Thought, 1988
2 Kasparov - Deep Thought, 1989
3 Deep Thought - Kasparov, 1989
4 Miles - Deep Thought, 1989
5 Danielsen - Deep Blue, 1993
6 Hansen - Deep Blue, 1993
7 Deep Blue - Polgar, 1993
8 Deep Blue - Kristiansen, 1993
9 Deep Blue - Kasparov, 1996
10 Kasparov - Deep Blue, 1996
11 Deep Blue - Kasparov, 1996
12 Kasparov - Deep Blue, 1996
13 Kasparov - Deep Blue, 1996
14 Deep Blue - Kasparov, 1996
15 Deep Blue - Kasparov, 1997
16 Kasparov - Deep Blue, 1997
17 Kasparov - Deep Blue, 1997
18 Deep Blue - Kasparov, 1997
19 Kasparov - Deep Blue, 1997
20 Deep Blue - Kasparov, 1997

Bobby Fischer

1 D.Byrne - F, USA ch 1956
2 F - Bisguier, New York 1957
3 Pilnik - F, Mar del Plata 1959
4 F - Rossetto, Mar del Plata 1959
5 F - Shocron, Mar del Plata 1959
6 F - Benko, Yugoslavia 1959
7 F - Euwe, Leipzig 1960
8 Szabo - F, Leipzig 1960
9 Lombardy - F, New York 1960
10 Gudmundsson - F, Reykjavik 1960
11 F - Tal, Bled 1961
12 F - Geller, Bled 1961
13 F - Reshevsky, Los Angeles 1961
14 F - Keres Curacao 1962
15 F - Korchnoi, Stockholm 1962
16 F - Robatsch, Varna 1962
17 Unzicker - F, Varna 1962
18 F - Evans, New York 1963
19 F - Bisguier, Poughkeepsie 1963
20 F - Benko, USA ch 1963
21 R.Byrne - F, USA ch 1963
22 F - Rossolimo, New York 1965
23 F - Benko, New York 1965
24 F - Bednarski, Havana 1966
25 F - Reshevsky, New York 1966
26 F - Zuckerman, New York 1966
27 Portisch - F, Santa Monica 1966
28 F - Najdorf, Santa Monica 1966
29 F - Dely, Skopje 1967
30 R.Byrne - F, Sousse 1967
31 Ciocaltea - F, Netanya 1968
32 F - Geller, Netanya 1968
33 F - Wade, Vinkovci 1968
34 F - Jovanovac, Vinkovci 1968
35 F - Schweber, Buenos Aires 1970
36 Korchnoi - F, Herceg Novi blitz 1970
37 F - Mecking, Palma 1970
38 Reshevsky - F, Palma 1970
39 Smyslov - F, Palma 1970
40 F - Nicevski, Zagreb 1970
41 F - Uhlmann, Zagreb 1970
42 F - Camara, Siegen 1970
43 F - Petrosian, Buenos Aires 1971
44 Petrosian - F, Buenos Aires 1971
45 Taimanov - F, Vancouver 1971
46 F - Taimanov, Vancouver 1971
47 F - Spassky, wch Reykjavik 1972
48 Spassky - F, wch Reykjavik 1972
49 Spassky - F, match 1992
50 F - Spassky, match 1992

Anatoly Karpov

1 K - Vogt, 1969 Stockholm 1969
2 K - Mecking, Hastings 1971
3 Keene - K, Hastings 1971
4 K - Grigorian, USSR ch 1971
5 K - Enevoldsen, Skopje ol 1972
6 Williams - K, Nice ol 1974
7 K - Korchnoi, Moscow 1974
8 K - Spassky, Leningrad 1974
9 K - Korchnoi, Moscow 1974
10 K - Unzicker, Nice ol 1974
11 K - Portisch, Portoroz 1975
12 Portisch - K, Bugojno 1978
13 K - Korchnoi, wch Baguio 1978
14 K - Korchnoi, wch Baguio 1978
15 Korchnoi - K, wch Merano 1981
16 K - Korchnoi, wch Merano 1981
17 K - Chandler, London 1984
18 K - Miles, London 1984
19 K - Korchnoi, London 1984
20 Timman - K, London 1984
21 Kasparov - K, wch Moscow 1985
22 K - Kasparov, wch Moscow 1985
23 K - Spassky, Bugojno 1986
24 Winants - K, Brussels 1986
25 K - Ljubojevic, Brussels 1986
26 Sokolov - K, Linares 1987
27 Kasparov - K, wch Seville 1987
28 Kasparov - K, wch Seville 1987
29 Timman - K, Tilburg 1988
30 K - Short, Amsterdam 1988
31 K - Speelman, Brussels 1988
32 K - Farago, Wijk aan Zee 1988
33 K - Timman, Brussels 1988
34 K - Yusupov, Moscow 1988
35 K - Kasparov, Belfort 1988
36 Hjartarson - K, Seattle 1989
37 K - Hjartarson, Seattle 1989
38 K - Kasparov, wch 1990
39 Timman - K, Kuala Lumpur 1990
41 K - Kasparov, wch 1990
42 K - Timman, Kuala Lumpur 1990
43 K - Khalifman, Reykjavik 1991
44 K - Hansen, Biel 1992
45 K - Salov, Madrid 1992
46 K - Short, Linares 1992
47 K - Adams, Dos Hermanas 1993
48 K - Serper, Dortmund 1993
49 Timman - K, Jakarta 1993
50 K - Ilincic, Belgrade 1996

Gary Kasparov

1 Magerramov - K, Baku 1977
2 K - Roizman, Minsk 1978
3 K - Yusupov, USSR ch 1981
4 K - Andersson, Tilburg 1981
5 Kavalek - K, Bugojno 1982
6 Korchnoi - K, Lucerne ol 1982
7 K - Nunn, Lucerne ol 1982
8 K - Korchnoi, London 1983
9 Karpov - K, wch Moscow 1985
10 K - Karpov, wch Moscow 1985
11 K - Karpov, wch Moscow 1985
12 K - Miles, Basel 1986
13 Miles - K, Basel 1986
14 K - Van der Wiel, Brussels 1987
15 Larsen - K, Brussels 1987
16 K - Tal, Brussels 1987
17 K - Ljubojevic, Brussels blitz 1987
18 K - Karpov, wch Seville 1987
19 K - Van der Wiel, Amsterdam 1988
20 K - Sokolov, Belfort 1988
21 Short - K, Belfort 1988
22 Ljubojevic - K, Belfort 1988
23 K - Nogueiras, Belfort 1988
24 Beliavsky - K, Belfort 1988
25 K - Smirin, USSR 1988
26 K - Hjartarson, Madrid 1988
27 K - Andersson, Reykjavik 1988

40 K - Kasparov, wch 1990
29 Gheorghiu - K, Thessaloniki 1988
30 K - Short, Thessaloniki 1988
31 K - Ivanchuk, USSR 1988
32 K - Salov, Barcelona 1989
33 K - Spassky, Linares 1990
34 Psakhis - K, Murcia 1990
35 K - Karpov, wch 1990
36 Short - K, Debrecen 1992
37 K - Vaganian, Debrecen 1992
38 K - Kramnik, Paris 1992
39 Kamsky - K, Paris 1992
40 Karpov - K, Linares 1993
41 K - Gelfand, Linares 1993
42 K - Kamsky, Linares 1993
43 K - Short, wch London 1993
44 K - Shirov, Horgen 1994
45 K - Shirov, Novgorod 1994
46 K - Kramnik, Novgorod 1994
47 K - Lautier, Moscow ol 1994
48 K - Short, Moscow ol 1994
49 K - Shirov, Dos Hermanas 1996
50 K - Anand, Moscow 1996

Vladimir Kramnik

1 K - Yakovich, Belgorod 1989
2 K - Tiviakov, USSR ch 1990
3 Brodsky - K, USSR ch 1991
4 K - Knaak, Dortmund 1992
5 K - Lerner, Gausdal 1992
6 Van Wely - K, Manila ol 1992
7 K - Lanka, Manila ol 1992
8 K - Ribli, Groningen 1993
9 Korchnoi - K, Groningen 1993
10 K - Hodgson, Groningen 1993
11 K - Nunn, Bundesliga 1994
12 Yudasin - K, Wijk aan Zee 1994
28 Ehlvest - K, Reykjavik 1988
13 Ivanchuk - K, Monte Carlo 1994
14 K - Anand, Monte Carlo 1994
15 Shirov - K, Novgorod 1994
16 K - Yudasin, Moscow 1994
17 Kupreichik - K, Moscow ol 1994
18 K - Georgiev, Moscow ol 1994
19 Lutz - K, Bundesliga 1995
20 K - Hjartarson, Paris 1995
21 Gulko - K, Novgorod 1995
22 K - Timman, Belgrade 1995
23 Topalov - K, Belgrade 1995
24 Karpov - K, Monte Carlo 1995
25 K - Ehlvest, Riga 1995
26 K - Topalov, Amsterdam 1996
27 Huebner - K, Dortmund 1996
28 Kasparov - K, Dos Hermanas 1996
29 K - Ehlvest, Vienna 1996
30 K - Polgar, Vienna 1996
31 Anand - K, Monte Carlo 1996
32 Polgar - K, Moscow 1996
33 K - Ivanchuk, Dortmund 1997
34 K - Karpov, Dos Hermanas 1997
35 K - Polgar, Linares 1997
36 K - Topalov, Novgorod 1997
37 K - Van Wely, Tilburg 1997
38 K - Ivanchuk, Monte Carlo 1997
39 K - Svidler, Dortmund 1998
40 K - Svidler, Linares 1998
41 K - Zviagintsev, Tilburg 1998
42 K - Gelfand, Wijk aan Zee 1998
43 Van Wely - K, Monaco 1998
44 Nikolic - K, Monaco 1998
45 K - Korchnoi, Las Vegas 1999
46 K - Adams, Linares 1999
47 K - Shirov, Wijk aan Zee 1999
48 K - Short, Wijk aan Zee 2000
49 Ljubojevic - K, Monaco 2000
50 K - Kasparov, wch London 2000

TECHNISCHE HINWEISE

- Batterien sollten nur von Erwachsenen eingelegt werden.
- Keine alten und neuen Batterien zusammen verwenden.
- Keine Alkali-Batterien mit normalen Batterien zusammen verwenden.
- Nur Batterien gleichen Typs wie empfohlen (3 x AAA) oder gleichwertige Batterien verwenden.
- Aufladbare Batterien dürfen **nicht verwendet** werden.
- Batterien mit der richtigen Polarität einlegen.
- Spannungspole niemals kurzschliessen.Leere Batterien schnellstmöglich entfernen; bitte nicht in den Hausmüll, sondern ordnungsgemäß entsorgen.

EG KONFORMITÄTS-BESCHEINIGUNG

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, daß der

MILLENNIUM Touch Chess & Games

folgenden EG-Bestimmungen entspricht:

Elektromagnetische Kompatibilität (EMC) Standards

EN 50081-1: 1992 EN55022B

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, läßt sich daraus kein Reklamationsgrund für das eigentliche Gerät ableiten.
Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig auf, Sie enthält wichtige Informationen über das Gerät.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt. Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Copyright © 2001, MILLENNIUM 2000 GmbH, München

Besuchen Sie uns im Internet: **www.millennium-2000.de**